TEC TOY

SEGA

SEGA

TEC TOY

MANUAL DE INSTRUÇÕES

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Importante

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

(a) Jogar video games
(b) Praticar esportes
(c) Curtir a Natureza
(d) Todas as anteriores
(e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

Colocando o CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.

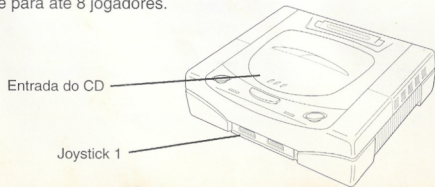
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.

3. Coloque o *Fifa* (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.

4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.

5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do Jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturn". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.

6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Painel de Console.

7. *Fifa* é para até 8 jogadores.

ÍNDICE

CONTROLES BÁSICOS DE JOGO 4
INTRODUÇÃO 5
MENU PRINCIPAL 5

A CAMINHO DA COPA DO MUNDO ***7***

CONFIGURANDO A FASE E QUALIFICAÇÃO 7
VISÃO GERAL DO PROCESSO DE QUALIFICAÇÃO 11
Zona Mundial de qualificação e confrontos 12
ZONA 1: Confederação Sulamericana de Futebol (CONMEBOL) 12
ZONA 2: Confederação de Futebol da Oceania (OFC) 13
ZONA 3: Confederação Asiática de Futebol (AFC) 14
ZONA 4: União Européia de Futebol Association (UEFA) 15
ZONA 5: Confederação da América do Norte, Central e Associações Caribenhas de Futebol (CONCACAF) 16
ZONA 6: Confederação Africana de Futebol (CAF) 18

JOGANDO FIFA 98 .... ***19***

PARANDO O JOGO ***25***

TREINAMENTO ***26***

COBRANÇA DE PÊNALTI ***27***

PERSONALIZAR O TIME ***29***

OPÇÕES ***30***

CONTROLE DO TIME ***32***

GRAVANDO E ABRINDO JOGOS ***32***

PARA MAIORES INFORMAÇÕES sobre esses e outros títulos, entre no site da EA SPORTS em

www.easports.com

CONTROLES BÁSICOS DE JOGO

Essa seção oferece uma referência rápida de controles de jogo. Para uma explicação detalhada dos vários movimentos que você pode fazer em campo, veja a seção JOGANDO O FIFA 98 na pág. 19.

NOTA: Quando um jogador está de posse da bola, aperte o botão direcional para mover o mesmo em relação a visão da câmera.

ATAQUE

Mover	Botão D (Direcional)
Passar	B
Chutar	C
Lançamento	A
Correr	X

DEFESA

Mover	Botão D (Direcional)
Mudar de jogador	B
Jogo de Corpo	C
Carrinho	A
Correr	X

INTRODUÇÃO

Fure a defesa adversária e desafie nações inteiras no seu caminho para classificação à Copa do Mundo de 98. A longa estrada para a França começa nas classificações iniciais, com 172 times de 6 zonas internacionais, cada uma buscando uma posição nas finais. A EA SPORTS apresenta o maior evento esportivo do século – agora a classificação é com você!

- NOVO modo de Eliminatórias para a Copa do Mundo de 98 permite que você leve seu time à Copa do Mundo na França
- Jogos de Liga, com 189 clubes de 11 ligas.
- Jogo super rápido e controles com resposta imediata.
- Inteligência Artificial dá um melhor ataque e táticas de defesa.
- 16 estádios de 6 Zonas de Qualificação Mundial e um ginásio para jogos de exibição.
- Times autênticos e sons sensacionais.
- Características faciais detalhadas e estilos de cabelo.
- Introduções de Desmond Lynam e narrações de jogos dos legendários John Motson e Andy Gray.

MENU PRINCIPAL

O Menu Principal é onde tudo começa. Cria times e jogadores e ajusta os controles dos times e configurações básicas. Tente então várias alterações para aumentar a habilidade do conjunto, jogue um amistoso entre quaisquer dois times, fique frente a frente com as cobranças de pênalti, coloque oito times numa liga inteira já agendada, ou comece o Caminho para a Copa do Mundo. A escolha é sua.

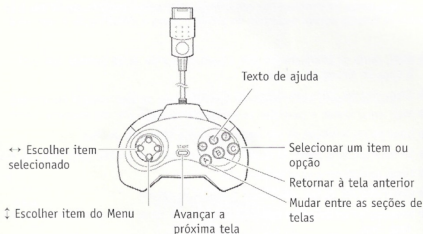
Para selecionar um item do menu, use o botão D ↕, então pressione **INICIAR** ou **C** para avançancar o próxima tela.

Botão D ↔ seleciona um ícone de botão.

Para abrir ou gravar um torneio pressione **A**, então pressione **C** para selecionar.

AS TELAS DO MENU SÃO DIVIDIDAS EM SEÇÕES. PARA SELECIONAR AS OPÇÕES, PRESSIONE **A**.

CONTROLES DE MENU

Os controles são os mesmos para a maioria dos FIFAs: Telas de Menu *A Caminho da Copa do Mundo de 98.*

ITENS DO MENU PRINCIPAL

AMISTOSO	Jogue uma partida entre dois times de sua escolha sem afetar as opções do torneio ou da liga.
A CAMINHO DA COPA DO MUNDO DE 98	Jogue contra 8 seleções na primeira fase de classificação para a Copa do Mundo. (Veja A Caminho da Copa do Mundo na pág. 7).
LIGA	Pegue oito times para se enfrentarem numa liga agendada. Na sua caminhada ao título você jogará duas vezes contra cada time. ➡ Antes de começar um jogo, você pode ver as configurações da liga e simular confrontos.
TREINAMENTO	Pratique suas táticas de jogo. Selecione um time e treine entre um número de opções defensivas e de ataque. (Veja o Treinamento na pág. 26).
COBRANÇA DE PÊNALTIS	A maior novidade entre desafios um-a-um (Veja as Cobranças de Pênalti na pág. 27).
ESQUADRÃO ARMADO	Edite atributos de times e jogadores ou faça transferências entre clubes e seleções. (Veja o Esquadrão Armado na pág. 27).
CRÉDITOS	Veja os que criaram o FIFA: A Caminho da Copa do Mundo de 98.

CONTROLE DO TIME	Acerte as táticas, esquemas de jogo, formação, e posicionamento do seu time. (Veja o Controle do Time na pág. 32).
OPÇÕES	Acerte as opções básicas. (Veja as Opções na pág. 30).
ABRIR O JOGO	Abra de 1 a 8 jogos salvos pelo usuários, guardados na memória interna do seu Saturn ou no cartucho de memória externa. (Veja Gravando e Abrindo Jogos na pág. 32).

NOTA: Você pode selecionar o CONTROLE DO TIME, OPÇÕES, e ABRIR JOGOS da maioria das opções de tela do jogo.

A CAMINHO DA COPA DO MUNDO

O caminho para a Copa do Mundo começa aqui. *FIFA: A caminho da Copa do Mundo de 98* consiste numa Fase de Classificação, Primeira Fase, e Fase Final do torneio. Após você conseguir completar a Fase de Classificação, você avança para a Primeira Fase.

DICA

Essa seção do Manual dá intruções de configuração, uma visão geral das intruções de classificação, e processos específicos para cada zona geográfica

NOTA: Após você completar com sucesso a Fase de Classificação e gravar seu progresso, você pode reiniciar o jogos a qualquer momento, selecionar qualquer seleção e avançar sobre a Fase de Classificação. Uma vez que você tenha avançado à Fase Final, você poderá avançar sobre a Primeira Fase a qualquer hora.

CONFIGURANDO A FASE DE CLASSIFICAÇÃO

Após você selecionar A CAMINHO DA COPA DO MUNDO DE 98 do Menu Principal, entre na Fase de Classificação e escolha o(s) seu(s) time(s) do torneio de abertura.

A TELA DE SELEÇÃO

172 Seleções de 6 zonas diferentes competem pela chance de trazer para casa a Copa do Mundo. Selecione até 8 times para ir por cada difícil fase de classificação.

Botão D ↕ para caminhar entre time/zona.

Botão D ↔ para escolher entre 6 zonas e 172 times existentes.

Pressione **C** para selecionar/deselecionar um time para controlar.

Características dos Times.

PRESSIONE **START** PARA CONTINUAR.

ZONAS GEOGRÁFICAS

Para informação específica sobre cada zona, veja Zonas de Classificação para a Copa do Mundo e Confrontos na pág. 10.

CONMEBOL: Confederação Sulamericana de Futebol.

OFC: Cofederação de Futebol da Oceania.

AFC: Confederação Asiática de Futebol.

UEFA: União Européia de Futebol Association.

CONCACAF: Confederação da América do Norte, Central e Associação Caribenha de Futebol.

CAF: Confederação Africana de Futebol.

TELA DE PONTUAÇÃO

Seguindo cada jogo, a tela de pontuação mostrará a você os últimos resultados e permite a você que veja cada opção de performance. Essa é também a sua primeira oportunidade de gravar seu torneio em progresso.

PRESSIONE **START** PARA CONTINUAR.

CLASSIFICAÇÃO DE PONTOS

Seguindo um número de partidas do torneio, os times recebem pontos - o total aparece no canto da coluna da direita da tábua de Classificação. O time com o maior número de pontos classifica-se para a fase subsequente. (Para uma descrição completa dos procedimentos de classificação para cada zona, veja Zona de Classificação para a Copa do Mundo na pág. 12).

Os Pontos são anotados da seguinte maneira:

VITÓRIA	3
EMPATE	1
DERROTA	0

DICA EA

Qualquer mudança feita no gerenciamento do time a partir do modo Copa do Mundo são especificadas também para os torneios e são salvas quando o torneio é salvo.

TELA DE FIXAÇÃO

Veja a tabela agendada e os detalhes do seu próximo jogo.

- Para deixar o destino de seu jogo nas mãos do computador, selecione o botão de Simulação (Fase de Classificação somente). O próximo jogo é simulado e o jogo subsequente fica pronto.

TELA DE SELEÇÃO DE CONTROLES

Selecione o time que você queira controlar, e sua configuração de controle.

DICA EA

Novo para FIFA: a Caminho da Copa do Mundo de 98, grave mais de 8 diferentes configurações de controle. (Veja Opções de Controle na pág. 31).

Para acertar as configurações do controle, selecione os Ícones de Opções, indo depois ao Botão de Opções de Controle.

TELA DE SELEÇÃO DE ESTÁDIO

Selecione um dos 16 estádios nacionais e selecione o comprimento médio e temperatura (tempo).

DICA EA

A bola quica mais e rola mais rapidamente num terrreno seco.

VISÃO GERAL DO PROCESSO DE CLASSIFICAÇÃO

À seguir estão as instruções e processos para a Final da Copa do Mundo de 1998 no Estádio de France.

INSTRUÇÕES

- A Final da Copa do Mundo consiste em três fases: Classificação, Primeira Fase, e Fase Final.
- 172 times em 6 Zonas Geográficas começam o torneio: 32 avançam para a Primeira Fase; 16 avançam para a Fase Final. (Veja as Zonas de Classificação da Copa do Mundo e Confrontos na pág. 12 para descrições de cada Zona e seu processo de classificação).

PRÉ-CLASSIFICADOS

- Na Copa do Mundo de 1998, Brasil e França não participam da Fase de Classificação e começam o jogo na Primeira Fase (O Brasil foi o campeão em 94, e a França é o país sede de 98) No entanto, se você selecionar um desses times para a Fase de Classificação, um time diferente de sua Zona será pré-classificado.
- Alguns times são pré-classificados na Fase de Classificação de sua Zona. Se você controlar um desses times, seu time irá automaticamente avançar a sub-fase apropriada dentro dessa Zona.

FORMATO DOS DESEMPATES

Torneio de Fase Ida e volta

Se os times têm o mesmo total de pontos:

- Diferença de gols ("gols pró" menos "gols contra"). Se a diferença é igual, o time que marca o maior número de gols ganha.
- Se os times continuarem empatados, o número de gols marcados em confronto direto determina o vencedor.
- Se os times continuarem empatados, os capitães jogarão a sorte.

Séries Casa-e-Casa

Se os times dividirem o mesmo número de gols agregados:

- Gols marcados enquanto o time era considerado visitante determina o vitorioso.
- Resultado de Tempo Extra: Times jogam dois tempos de 15 minutos em morte súbita.
- Cobrança de Pênaltis: Cada time tem 5 chutes. Se os times mantiverem-se empatados após os 5 pênaltis, os times fazem cobranças alternadas até que um acerte e o outro não.

Jogo Simples para Eliminação

Se os times estão empatados no fim do tempo regular:

- Resultado do Tempo Extra: Os times jogam dois tempos de 15 minutos de morte súbita.
- Cobrança de Pênaltis: Cada time tem 5 chutes. Se os times mantiverem-se empatados após 5 pênaltis, os times farão cobranças alternadas até que um acerte e o outro não.

ZONAS DE CLASSIFICAÇÃO PARA A COPA DO MUNDO E CONFRONTOS

A seguir temos uma completa descrição dos processos de classificação para cada uma das 6 Zonas geográficas: CONMEBOL, OFC, AFC, UEFA, CONCACAF, e CAF.

ZONA 1: CONFEDERAÇÃO SULAMERICANA DE FUTEBOL (CONMEBOL)

10 Nações entram; 4 times avançam + Brasil

ZONA 1: TIMES DA CONMEBOL

Brasil (Pré-Classificado)	Colombia
Equador	Argentina
Paraguai	Uruguai
Bolívia	Chile
Perú	Venezuela

PRÉ-CLASSIFICADOS

- O Brasil recebe uma pré-classificação e está automaticamente classificado para a Copa do Mundo. Se você controla o Brasil, outro time(qualquer) dessa Zona recebe a pré-classificação.

FASE DE CLASSIFICAÇÃO DA CONMEBOL

- Um grupo de nove times joga uma tabela de Fase Dupla Ida e volta.
- Os 4 melhores times mais o Brasil classificam-se para a Copa do Mundo.

ZONA 2: CONFEDERAÇÃO DE FUTEBOL DA OCEANIA (OFC)

10 Nações entram; 1 time ou nenhum avança

ZONA 2: TIMES DA OFC

GRUPO MELANESIANO	*GRUPO POLINESIANO*	*TIMES PRÉ-CLASSIFICADOS DA FASE 1 E 2*
Papua Nova Guiné	Samoa Ocidental	Tahiti
Ilhas Solomon	Ilhas Cook	Austrália
Vanuatu	Tonga	Nova Zelândia
		Fiji

PRÉ-CLASSIFICAÇÃO

- Se você controlar qualquer time pré-classificado nas fase 1 e 2 (Tahiti, Austrália, Nova Zelândia, Fiji), você jogará suas partidas no início da Fase 3.

FASE 1 DA OFC

- Os Grupos Melanesiano e Polinesiano jogam as Fase de Agenda Ida e volta
- O vencedor do Grupo Melanesiano avança para a Fase 3

FASE 2 DA OFC

- O classificado do Grupo Melanesiano e o vencedor do Grupo Polinesiano jogam uma única partida. O vencedor avança para a Fase 3

FASE 3 DA OFC

- Dois grupos de 3 times jogam uma fase dupla de Ida e volta. O vencedor de cada grupo avança para a Fase 4

FASE 4 DA OFC

- O vencedor do Grupo 1 joga contra o vencedor do Grupo 2 numa série de Casa-a-Casa.

FASE 5 DA OFC

- O vencedor joga uma série Casa-a-Casa contra o time quarto colocado na AFC (Zona 3). O vencedor classifica-se para a Copa do Mundo.

ZONA 3: CONFEDERAÇÃO ASIÁTICA DE FUTEBOL (AFC)

36 Nações entram; 3 ou 4 times avançam

ZONA 3: TIMES DA AFC

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5
Arábia Saudita	Irã	Emirados Árabes Unidos	Japão	Usbequistão
Malasia	Síria	Bahrain	Omã	Indonésia
Bangladesh	Maldivas	Jordão	Nepal	Yemen
Taipei Chinês	Kyrgyzstão		Macao	Camboja

GROUP 6	GROUP 7	GROUP 8	GROUP 9	GROUP 10
Corea do Sul	Kuwait	China	Iraque	Quatar
Tailandia	Líbano	Turkmenistão	Kazakistão	Sri Lanka
Hong Kong	Singapura	Vietnã	Paquistão	Índia
		Tajikistão		Filipinas

FASE 1 DA AFC

- São 10 grupos de 3 ou 4 times cada. Cada grupo joga partidas de Ida e Volta.
- Os vencedores dos grupos avançam para a Fase 2.

FASE 2 DA AFC

- Os 10 vencedores de grupos são divididos em 2 grupos de 5 times.
- Os dois grupos fazem uma Fase Simples de Ida e volta agendados.
- O vencedor e o segundo classificado de cada grupo (quatro times no total) avançam para a Fase 3. Três desses times se classificam automaticamente.

FASE 3 DA AFC

- Os dois vencedores da Fase 2 já estão classificados para a Copa do Mundo e jogam um jogo final do Campeonato da AFC.
- Os dois segundos colocados da Fase 2 competem num jogo de terceira colocação. O vencedor se classifica para a Copa do Mundo.

FASE 4 DA AFC

- O time que perder o terceiro lugar jogará contra o vencedor da OFC (Zona 2) numa série Casa-a-Casa. O vencedor classifica-se para a Copa do Mundo.

ZONA 4: UNIÃO EUROPÉIA DE FUTEBOL ASSOCIATION (UEFA)

50 Nações entram; 14 times + França avançam

ZONA 4: TIMES DA UEFA

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
Grécia	Ingleterra	Noruega
Dinamarca	Itália	Suíça
Croácia	Georgia	Hungria
Eslovênia	Polônia	Azerbaijão
Bosnia-Herzegovina	Moldova	Finlândia

GRUPO 4	GRUPO 5	GRUPO 6
Suécia	Rússia	Iugoslávia
Escócia	Israel	Eslováquia
Áustria	Bulgária	República Tcheca
Belarus	Luxemburgo	Espanha
Estônia	Cyprus	Ilhas Faroe
Latvia		Malta

GRUPO 7	GRUPO 8	GRUPO 9
País de Gales	República da Irlanda	Ucrânia
Bélgica	Romênia	Armênia
Holanda	Lituania	Alemanha
Turquia	FYR Macedonia	Portugal
San Marino	Groelândia Liechtenstein	Irlanda do Norte Albânia

PRÉ CLASSIFICADOS

- A França recebeu a pré-classificação para a Copa do Mundo por ser o país sede. Se você controla a França, outro (qualquer) time dessa zona será pré-classificado.

FASE 1 DA UEFA

- Nove grupos de cinco ou seis times jogam partidas de ida e volta agendadas. Os vencedores dos nove grupos e os melhores segundos colocados classificam-se para a Copa do Mundo.
- Para determinar os melhores segundos colocados dos nove grupos (após a colocação final de cada time na tabela) somente os jogos feitos contra os times em primeiro, terceiro e quarto colocados em cada grupo são considerados. As próximas condições são aplicadas nessa ordem:

  Pontos feitos em jogos contra times que estiverem em primeiro, terceiro e quarto lugares; diferença de gols nesses jogos; maior número de gols marcados nesses jogos; maior número de gols marcados contra esses oponentes em jogos fora de casa.

FASE 2 DA UEFA

- Os oito outros segundos colocados (um de cada grupo) são colocados dois a dois em quatro grupos sorteados e jogam uma série de jogos casa-a-casa. Os quatro vencedores desses duelos classificam-se para a Copa do Mundo.

ZONA 5: CONFEDERAÇÃO DA AMÉRICA DO NORTE, CENTRAL E ASSOCIAÇÃO CARIBENHA DE FUTEBOL (CONCACAF)

30 Nações entram; 3 times avançam

ZONA 5: TIMES DA CONCACAF

GRUPO CARIBENHO			
Aruba	Granada	Antigua	Haiti
Bahamas	Jamaica	Bermuda	Antilhas Holandesas
Barbados	Porto Rico	Ilhas Cayman	São Kitts/Nevis
Cuba	Santa Lúcia	Dominica	São Vincent & Granadinas
República Dominicana	Suriname	Guiana	Trinidad e Tobago

GRUPO DA AMÉRICA CENTRAL			
Belize	Guatemala	Nicarágua	Panamá

PRÉ-CLASSIFICADOS

Se você controlar um time em qualquer fase, você jogará com esse time no início da fase seguinte. (ex: Se você controlar os EUA, os EUA só começam a jogar na fase semifinal).

- *Fase 1*: Bermuda, Barbados, Ilhas Cayman, Cuba, Haiti, Jamaica, Antilhas Holandesas, Porto Rico, Santa Lúcia, São Vicente & Granadinas, Suriname, e Trinidad e Tobago.
- *Fase 1/2*: Belize, Guatemala, Nicarágua e Panama
- *Fase 1/2/3*: Canadá, Costa Rica, El Salvador, Honduras, México e EUA

FASE 1 DA CONCACAF

- Os seguintes times do Grupo Caribenho jogam uma série casa-a-casa. Os vencedores avançam para a Fase 2.

  Aruba vs. República Dominicana
  Bahamas vs. São Kitts/Nevis
  Guiana vs. Granada
  Dominica vs. Antigua

FASE 2 DA CONCACAF

- Os seguintes times do Grupo Caribenho jogam uma série casa-a-casa. Os vencedores avançam à Fase 3.

  Suriname vs. Jamaica
  Bermudas vs. Trinidad e Tobago
  Ilhas Cayman vs. Cuba
  Porto Rico vs. São Vincent & Granadinas
  Vencedor Bahamas-São Kitts vs. Santa Lucia
  Vencedor Dominica-Antigua vs. Barbados
  Vencedor Guiana-Granada vs. Haiti
  Vencedor Aruba-Repúplica Dominicana vs. Antilhas Holandesas

FASE 3 DA CONCACAF

- Os times remanescentes do Grupo Caribenho jogam uma série casa-a-casa contra um oponente (o sorteio esperará os jogos da Fase 2). Os quatro vencedores avançam às Semifinais.
- Os seguintes times do Grupo da América Central jogam uma série casa-a-casa. Os vencedores avançam para a semifinal:

  Nicarágua vs. Guatemala
  Belize vs. Panamá

FASE SEMIFINAL DA CONCACAF

- Três grupos de quatro times – cada um joga uma partida de ida e volta.
- Os dois melhores times de cada grupo avançam para a Fase Final.

GROUP 1	GROUP 2	GROUP 3
Estados Unidos	Canadá	México
Costa Rica	El Salvador	Honduras
Vencedor Guatemala-Nicarágua	Vencedor Belize-Panama	Classificado na fase 3 Caribenha
Classificado na fase 3 caribenha	Classificado na fase 3 caribenha	Classificado na fase 3 Caribenha

FASE FINAL DA CONCACAF

- Seis times jogam uma Fase de Ida e Volta agendadas.
- Os 3 melhores times avançam para a Copa do Mundo.

ZONA 6: CONFEDERAÇÃO AFRICANA DE FUTEBOL (CAF)

36 Nações entram; 5 times avançam

ZONA 6: TIIMES DA CAF

Nigéria	Zâmbia	Kenya	Serra Leão
Egito	África do Sul	Burundi	Madagascar
Camarões	DR Congo	Mauritânia	Costa do Marfim
Marrocos	Angola	Moçambique	Mauritius
Libéria	Zimbabwe	Malawi	Ruanda
Tunísia	Togo	Uganda	Algéria
Burkina Faso	Guinea	Guinea-Bissau	Senegal
Namíbia	Gabão	Gâmbia	Sudão
Congo	Ghana	Swaziland	Tanzânia

PRÉ-CLASSIFICADOS

➡ Se você controlar qualquer time pré-classificado da Fase 1 (Camarões, Egito, Marrocos, e Nigéria), você fará seus jogos no início da Fase 2.

FASE 1 DA CAF

➡ Os seguintes times jogam uma série ida e volta. Os vencedores avançam à Fase 2:

Togo vs. Senegal
Tanzânia vs. Ghana
Sudão vs. Zâmbia
Ruanda vs. Tunísia
Swazilândia vs. Gabão
Guinea-Bissau vs. Guinea
Uganda vs. Angola
Mauritius vs. DR Congo
Madagascar vs. Zimbabwe
Mauritânia vs. Burkina Faso
Namíbia vs. Moçambique
Congo vs. Costa do Marfim
Burundi vs. Serra Leão
Kenya vs. Algéria
Malawi vs. África do Sul
Gâmbia vs. Libéria

FASE 2 DA CAF

➡ Os 16 vencedores da Fase 1, mais Camarões, Egito, Marrocos, e Nigéria são colocados em cinco grupos de quatro times (o sorteio ocorrerá após a Fase 1).

➡ Cada grupo jogará partidas de Ida e Volta agendadas. Os cinco vencedores avançam para a Copa do Mundo.

JOGANDO FIFA 98

O Caminho para a Copa do Mundo é longo e inesquecível. Se você falhar, seu país terá de esperar mais quatro anos pela chance de participar da Copa. Ignore todas as paradas para levar seu time até lá. À seguir está um manual de todos os movimentos que você poderá fazer dentro de campo.

SEU TIME TEM A BOLA...

CHUTE INICIAL

O jogo começa com o chute inicial do centro do campo. Um chute inicial sempre segue um gol ou o início do segundo tempo.

- Para **dar o chute** inicial, pressione **B**.

DICA

O quanto mais você segurar os botões de ação (*A*, *B*, ou *C*), mais força seu lançamento, toque ou chute, terá.

PASSE

Move a bola de maneira rasteira ao gramado, são passes simples de jogador para jogador.

- Para **passar** a bola para um companheiro de equipe, mova o controle direcional para perto do receptor e pressione **B**.
- Para fazer um **passe á frente do receptor**, mova o controle direcional a frente do receptor e pressione duas vezes seguindas o botão **B**.

MODO DE PASSE DE RETORNO

Após um passe você pode retornar a bola para quem havia originado o passe apenas apertando um botão

Para fazer um passe de Retorno:

1. Pressione **Y** + controle direcional para passar a bola e entrar no modo de passe de retorno. Você retém controle da origem de quem fez o passe.
2. Pressione **B** para retornar o passe. O receptor retorna a bola para o jogador de origem.

- Para fazer o passe de retorno mas controlar o receptor, tecle em **Y** duas vezes.
- Para cancelar o modo de passe de retorno, pressione **Y**. Você controlará o receptor.

LANÇAMENTO

Quando uma bola rasteira pode vir a ser interceptada pelo seu oponente, simplesmente lance-a por sobre a cabeça desse adversário.

- Para **lançar** para um companheiro, pressione **A**.
- Para **levantar a bola para si mesmo**, pressione duas vezes o **A**.
- Para fazer um **lançamento que vá a frente do receptor**, pressione e segure o **A**.

CORRIDA

Quando a sua velocidade não alcança o objetivo necessário, simplesmente corra.

NOTA: Muitas corridas cansam o jogador.

- Para um aumento de **velocidade**, pressione B.

CARRINHO/FALTA

Todos os times estão com fome pela Copa. Portanto são necessárias defesas fortes e muitas vezes faltosas.

- Para dar um **carrinho**, pressione **Z**.
- Para fazer uma **falta**, pressione duas vezes o **Z**.

MOVIMENTAÇÃO DE HABILIDADES

Faça diferentes movimentações de habilidades combinando o **SHIFT-DIREITA** ou **SHIFT-ESQUERDA** com uma variedade de botões de ação. **(A, B, C, X, Y, Z)**.

EXEMPLO 1: Pressione o **SHIFT-DIREITA** para um movimento rápido para a direita.

EXEMPLO 2: Segure o **SHIFT-ESQUERDA** ou **SHIFT-DIREITA+X**. O jogador fará uma volta de 360°.

CHUTE

Chute! Chute! Você não irá marcar se não chutar.

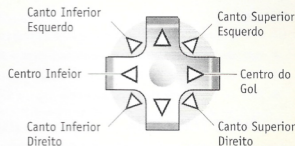
- Para **chutar**, pressione **C**. O seu jogador chutará a bola contra a rede do seu oponente.
- Para um rápido, **chute fraco** na rede, de um tapa no **C**.
- Para um curto, **chute alto**, duplo tapa no **C**.

> **DICA EA**
>
> **Para fazer efeitos de som após fazer o gol ou tomar um gol, pressione *A*, *B*, *C*, ou *X*.**

Mira do Chute

Enquanto você segura o C (chute), mova o controle direcional para direcionar a bola relativa a visão da câmera.

Câmera da Bola

Sideline Camera

O OPOSITOR TEM A BOLA...

TROCAR O JOGADOR

- Para **trocar o controle** entre os jogadores marcados, pressione ou de um tapa no **B**. Você controla o defensor mais próximo da bola.

CARRINHO

Se você tiver marcando o jogador com a bola, e ele começar a se distanciar, de um carrinho nele para conseguir a posse da bola.

- Para parar o progresso de seu oponente e **roubar-lhe** a bola, pressione **C**.
- Para jogar a bola para longe com um **carrinho agressivo**, pressione **A**.

Movimentos Agressivos

Quando você precisa parar a bola a todo custo, fique agressivo.

NOTA: Um jogador que fizer um movimento agressivo deve receber cartão.

- Para dar um **carrinho maldoso**, pressione **Y**.
- Para dar uma **tesoura**, duplo tapa em **Y**.

CORRIDA

Para alcançar um oponente com a bola ou interceptar um passe, aumente a velocidade.

NOTA: Muitas corridas cansam o jogador.

- Para um aumento de velocidade, pressione ou dê um tapa no X.

A BOLA ESTÁ NO AR...

CABECEIO

Enquanto a bola estiver no ar, e você estiver marcado de perto pelo opositor, uma cabeçada é o melhor movimento para conseguir a posse da bola.

- Para dar uma **cabeçada alta**, segure o **A**.
- Para dar uma **cabeçada-passe**, segure o **B** + controle direcional.
- Para dar uma **cabeçada-chute** no gol, segure o **C**.

> **Para bolas aéreas, ativar os movimentos tão rápido seja possível para conseguir a vantagem. Segure o botão até que o seu jogador faça contato com a bola.**

VOLEIO

Um voleio é um movimento perfeito se você estiver com tempo sobrando.

- Para dar um **voleio alto**, tapa, e então segure o **A**.
- Para dar um **passe de voleio**, tapa, e então segure o **B**.
- Para dar um **voleio chute** ou **bicicleta**, tapa, e então segure o **C**.

O GOLEIRO TEM A BOLA...

Após o seu goleiro fazer a defesa, você ganha o controle.

- Para um **chute curto** diretamente para um jogador do time, pressione **A** ou **B**.
- Para **chutar a bola** para o meio de campo, pressione **C**.
- Para **colocar a bola** no pé do goleiro, pressione **Z**. O controle do goleiro fica como de um jogador comum.

EM SITUAÇÕES DE BOLA PARADA...

A bola é considerada uma Bola Parada, quando é chutada (ou arremeçada) de uma posição fixa.

FALTA, ESCANTEIO, E TIRO DE META

FALTA	Uma falta ocorre. A falta é dada contra o time que fez essa falta.
ESCANTEIO	A bola passa pela linha do gol, perdendo o gol, e um defensor foi o último a tocar na bola. Um escanteio é dado ao time atacante.
TIRO DE META	A bola passa pela linha do gol, perdendo o gol e um atacante foi o último a tocar na bola. O tiro de meta é dado para o time da defesa

DICA EA

Use *SHIFT-Esquerda* e *SHIFT-Direita* para dar efeito aos seus chutes

Modos de Bolas Paradas (Falta, Escanteio, e Tiro de Meta)

Selecione de um a três modos antes de colocar uma bola parada em jogo.

➡ Para selecionar os modos Normal/Receptor/Alvo, pressione **Z**. O modo normal é o básico.

Modo Normal

- Enquanto estiver em modo normal, segure **A**, **B**, ou **C** para **dar medidas** ao seu chute.
- Para **acertar a altura** (↕) e **direção** (↔) do seu chute mova o controle direcional.
- Para **colocar** a bola em jogo, pressione **A**, **B**, ou **C**.

Controle o Chutador

Modo Receptor

- Para **mudar os receptores**, pressione **B**.
- Para **chutar a bola** para o receptor, pressione **A** ou **C**.

Controle o Receptor

Modo de Alvo

- Para **mover o alvo**, Botão Direcional.
- Para **lançar** a bola para o alvo, pressione **A**.
- Para **passar** a bola para o alvo, pressione **B**.
- Para **arremeçar** a bola para o alvo, pressione **C**.

Jogue a bola para um alvo escolhido

LATERAL

LATERAL	A bola passa pela linha lateral. O lateral é dado ao time que não tocou por último na bola antes dela sair.

MODOS DE BOLA PARADA (LATERAL)

Selecione um dos três modos antes de cobrar um lateral.

- Para selecionar entre os modos receptor/normal/alvo, pressione **Z.** O modo receptor é o básico.

Modo Receptor

Controla o Receptor.

- Para **mudar os receptores**, pressione **B.**
- Para cobrar um **lateral alto**, pressione **A.**
- Para cobrar um **lateral baixo**, pressione **C.**

Modo Normal

Controle o jogador que estiver cobrando o lateral.

- Para **jogar** a bola para o jogo, pressione **A**, **B**, ou **C.**

Modo de Alvo

Jogue a bola para um alvo específico ao invés de um jogador.

- Para **mover o alvo**, controle direcional para qualquer direção.
- Para cobrar um **lateral alto**, pressione **A.**
- Para cobrar um **lateral baixo**, pressione **B** ou **C.**

COBRANÇA DE PÊNALTI

COBRANÇA DE PÊNALTI	Uma falta ocorre na área em cima do atacante. Uma cobrança de pênalti é dada ao time atacante.

CHUTADOR

1. Controle Direcional direciona o chute.
2. Pressione C para chutar.

- Para mudar os chutadores, pressione B.
- Para mudar o pé de chute, pressione A.

GOLEIRO

- Para mover o goleiro por sobre a linha do gol, mova o controle direcional para os lados.
- Para tentar defender o pênalti, pressione A, B, ou C.

PARANDO O JOGO

Você pode parar o jogo em qualquer momento em que o jogo estiver em progresso.

- Para parar o jogo, pressione **START.** O Menu de Parada aparecerá.

RESUMIR A PARTIDA	Voltar para o jogo.
REPLAY IMEDIATO	Dá o replay de um lance questionável ou de uma grande jogada.

NOTA: O Replay Imediato não aparecerá para jogadas onde houver cartão vermelho.

Controles de Replay Imediato

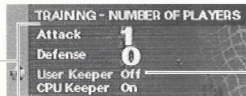
CÂMERA	Selecione uma de oito ângulos de câmera de estádios e um de quatro ângulos para jogo em ginásio.
SELEÇÃO DE CONTROLE	Altere sua tela original de controle.
OPÇÕES DE CONTROLE	Altere as configurações de controle.
CONTROLE DE TIME	Veja Controle do Time na pág. 32.
OPÇÕES	Veja Opções na pág. 30.
ESTATÍSTICAS DE JOGO	Cheque os gols, número de chutes, chutes no alvo, corners, e faltas, e a área do campo onde todas as ações acontecem.
SUMÁRIO DE GOLS	Cheque o tempo de cada gol e quem o fez.
SUMÁRIO DE CARTÕES	Cheque os cartões de cada time.
REINICIE O JOGO	Reinicie o jogo do chute inicial.
SAIR DO JOGO	Finaliza o jogo e retorna para a tela de Pontuação.
SAIR DA COPA DO MUNDO	Sair do Modo de Jogo e Voltar para o Menu Principal.
SAIR DA LIGA	

TREINAMENTO

Selecione TREINAMENTO no Menu Principal para praticar seu jogo numa atmosfera competitiva.

PARA FAZER UM TREINAMENTO

1. **Selecione um time:** controle direcional ↕ entre ligas/zonas e times. Controle Direcional ↔ para fazer sua seleção, pressionando então **START**.
2. **Selecione o foco (ataque ou defesa) de seu treinamento**: controle direcional ↔ para mover seu controle entre as opções de ataque ou defesa, pressionando então **START.**
3. Selecione o cenário do treinamento: controle direcional ↕, pressionando então **START**.
4. **Faça suas opções:**

TRAINING - NUMBER OF PLAYERS
Attack 1
Defense 0
User Keeper Off
CPU Keeper On

Controle Direcional ↕ para selecionar as opções de treinamento.

Controle Direcional ↔ para selecionar as opções escolhidas.

PRESSIONE **START** TOPARA COMEÇAR O TREINAMENTO

NOTA: As opções de Treinamento não incluem Pênaltis.

- Para sair de um Treinamento, Pressione **START** e então selecione QUIT TRAINING no menu de Pausa.

TREINOS

PÊNALTIS — **Ataque:** Marca.
Defesa: Defende o gol.

FALTAS — **Ataque:** Marcar antes da defesa pegar a bola.
Defesa: Pegar a bola dentro da linha divisória antes do oponente marcar.
Antes do treinamento começar, um **X** aparecerá no campo.
- Para mover o X e colocar a bola em qualquer lugar à partir da linha divisória, (exceto na área do pênalti), controle direcional ↔↕.
- Para começar o treinamento, pressione **A.**

ESCANTEIOS — **Ataque:** Marcar antes da defesa pegar a bola.
Defesa: Pegar a bola na linha divisória ou em qualquer linha antes do oponente marcar.
Antes do treinamento começar, um X aparecerá num corner do campo.
- Para mudar entre o corner esquerdo/direito, controle direcional ↕.
- Para começar o treinamento, pressione **A.**

JOGO TREINO — **Ataque/Defesa:** Consiga o controle da bola e chute-a no gol do opositor.

COBRANÇA DE PÊNALTIS

Determine um vencedor com uma cobrança de pênalti. Cada time tem 5 cobranças de pênalti. Se os times permanecerem empatados após as 5 cobranças, os times fazem cobranças alternadas de 1 pênalti cada. Caso um converta o pênalti e o outro não, o primeiro será denominado vencedor.

- Selecione um time exatamente como você o faria em qualquer outro modo de jogo.

COBRADOR: Controle direcional acerta a direção do chute, pressionando então o **C** para chutar.

GOLEIRO: Controle direcional ↔ para mover o goleiro por sobre a linha do gol. Para tentar salvar, pressione **A**, **B**, ou **C.**

ESQUADRÃO ARMADO

Utilize as funções de alteração de jogo para editar os atributos de um time e de seus jogadores, faça transferências entre os clubes, ou chame reservas para sua seleção.

- Pressione **START** para sair de qualquer tela de Esquadrão Armado. Tenha certeza de que você esteja gravando as alterações antes de avançar.

ABREVIAÇÕES DOS ATRIBUTOS DE JOGADORES

Os atributos dos jogadores são medidos entre 0-99 (99 sendo o melhor).

Para ver as taxas de atributo de um jogador:
1. Pressione A para ativar a tela.
2. Controle Direcional para cima/baixo para selecionar um nome de jogador.
3. Controle Direcional para esquerda/direita para selecionar os atributos.

Acl:	Aceleração	Agl:	Agilidade
Atb:	Condição de Ataque	Awr:	Competência
Bct:	Controle de Bola	Cre:	Criatividade
Fit:	Forma	Hac:	Cabeceio
Pac:	Capacidade de Passe	Rct:	Reação
Spw:	Força do Chute	Sac:	Capacidade de Chute
Spd:	Velocidade	Tac:	Carrinho
Agg:	Agressão	Pbs:	Passe
Sbs:	Poder de Chute		

SELEÇÃO INTERNACIONAL

Traga jogadores reservas para um esquadrão nacional ou coloque titulares na reserva. Esquadrões Nacionais devem ter entre 11 e 25 jogadores.

NOTA: No modo A Caminho da Copa do Mundo de 98, você pode fazer transferências somente para a Fase de Classificação.

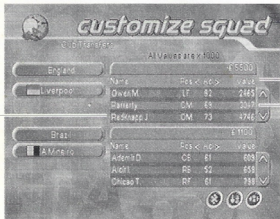
Para transferir um jogador da reserva para um time titular:

1. Pressione **A** para ativar a tela.
2. Controle direcional ↕ para selecionar os nomes dos jogadores, pressionando **C** para selecionar.
3. **Fazer transferências?** Pressione **C** para confirmar. O nome do jogador se transferirá de uma tela para a outra.

TRANSFERÊNCIAS DE CLUBES

Transfira jogadores de e para outros clubes. Esquadrões de clubes devem ter de 11 a 20 jogadores.

Para transferir um jogador entre times:

1. Pressione **A** para ativar a tela.
2. Controle direcional ↕ para selecionar o nome do jogador, pressionando então **C** para selecionar.
3. **Fazer Transferências?** Pressione **C** para confirmar. O nome do jogador se transferirá de uma tela para outra.

NOTA: Cada time começa com um tanto de valores. Você pode aumentar esses valores somente transferindo jogadores para outros times.

EDITAR O JOGADOR

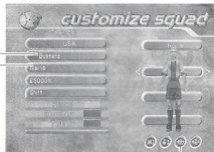
Você pode editar características pessoais e atributos a jogadores individuais. Se você aumentar o valor de cada atributo de jogador, você deve igualmente diminuir o valor dos outros.

PRESSIONE **A** PARA SELECIONAR A TELA DE SEÇÕES

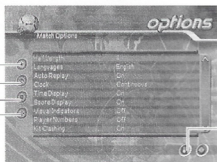
Para alterar um nome de jogador:

1. Escolha o nome preterido e pressione **C**. Um slot aparecerá com um cursor amarelo.
2. Controle direcional ↕ para selecionar letras e números.
3. Controle direcional ↔ para mover o cursor de um espaço para o próximo.
4. Pressione **C** para aceitar o nome alterado. Após você gravar o jogador editado, o novo nome sobrepõe o nome original em todas as telas.

PERSONALIZAR O TIME

Ajuste os kits de uniformes para casa e visitante para qualquer time, altere o nome dos times, mude a bandeira do time, e veja o valor monetário de um time.

OPÇÕES

Ícone Opções

Você pode selecionar os ícones de opção de muitas das telas de configuração. Use as opções para customizar seu jogo. Abaixo temos uma descrição das opções existentes neste jogo.

Grave suas mudanças como opções básicas com o Ícone de Gravação de Mudanças.

- Para gravar automaticamente as mudanças, pressione **START.**
- Para cancelar as mudanças, pressione **B.**

NOTA: Opções básicas estão listadas em **negrito.**

OPÇÕES DE JOGO

TEMPOS DE JOGO	Coloque quanto será cada tempo de jogo entre 2, 4, 6, 8, 10, 20, ou 45 minutos.
LÍNGUAS	Mostra os texto da tela em Inglês, Francês, Alemão, Italiano, Espanhol, Sueco ou Holandês.
REPLAY AUTOMÁTICO	É dado replay automático de todos os gols com essa opção ligada.
RELÓGIO	Acerte o relógio do jogo para rodar continuamente ou para parar durante cada bola fora de jogo.
MOSTRADOR DE TEMPO	Deixar o mostrador do relógio entre ligado/desligado.
MOSTRADOR DE GOLS	Deixar o mostrador de gols ligado/desligado.
INDICADORES VISUAIS	Deixar o indicador de passe de volta e cruzadores em LIGADO/DESLIGADO.
NÚMEROS DOS JOGADORES	Deixar o número dos jogadores ON/OFF.
KIT DE ALTERAÇÃO DE UNIFORME	Obtenha um kit suplementar para um time se os times que competirem tiverem uniformes de cores similares. O time da casa tem a prioridade em manter o seu kit original.
CLIMA	Acerte o clima para o jogo. Isso afeta a Bola fisicamente NÃO os gráficos da tela.
CÂMERA	Acerte o ângulo da câmera para o jogo em Clássico, Bola, Linha de Fundo, Gol, Ombro, Tele-Cam, Ação, ou Estádio.

OPÇÕES EM JOGO

IMPEDIMENTO	Deixe ligado para ativar a regra de impedimento.
CONTUSÕES	Deixe desligado para prevenir o jogador de machucados que afetariam o jogo.
SEVERIDADE DO ÁRBITRO	Determine o quão severo será o árbitro no jogo. Selecione RANDOM, e a severidade do árbitro varia. Selecione com DEFINIDA, e acesse a Barra de Severidade (abaixo).
BARRA DE SEVERIDADE	(Existente quando a Severidade do Árbitro estiver configurada como DEFINIDA). Acerte a barra para refletir o quão severo será o jogo (100 será o mais severo).
CARTÕES	Deixe ligado , e o árbitro mostrará cartões amarelo e vermelho quando for apropriado.
SUBSTITUIÇÕES	Limite de substituições de 3 ou 5 por jogo/ por time ou permite substituições ILIMITADAS num jogo.
FADIGA	Deixe ligado, e os jogadores sofrerão de fadiga de tanto correr.
ATRIBUTOS DO JOGADOR	EXAGERE nas características como correr, passar, e chutar.
LÓGICA DE CAPTAÇÃO	Deixe ligado para ficar mais fácil para o time que estiver perdendo empatar o jogo.

OPÇÕES DE ÁUDIO

Ajuste o volume do jogo e o menu de efeitos de som, música, e comentários em jogo.

OPÇÕES DE CONTROLE

Salve um nível de dificuldade e a quantidade de ajuda que você receber do computador para uma das oito configurações de controle.

CONFIGURAÇÃO DE CONTROLE	Selecione as oito configurações.
NÍVEL DE DIFICULDADE	Ajuste as habilidades do seu oponente (computador) como Amador, Profissional, ou Classe Mundial.
ALVO DO CHUTE	Controle o alvo do chute com o controle direcional ou deixe o computador (CPU), fazer a direção dos seus chutes.
MODO DE HABILIDADE	Faça uma variedade de movimentos de grande habilidade, usando os botões agregados (Veja Movimentos de Habilidade na pág. 18).
CABECEIOS AUTOMÁTICOS	Deixe ligado e o computador fará as cabeçadas por você.
CRUZAMENTOS AUTOMÁTICOS	Deixe ligado para fazer um cruzamento para um jogador que esteja correndo, com o botão de lançamento.
PASSES DE DEVOLUÇÃO	Deixe ligado para controlar os passes e o jogador receptor depois de um passe.
CONTROLE DO TIME	Selecione para ter a ajuda de controle do time do computador. (ex: Se você tiver com jogadores jogando mal, o computador ajustará a sua formação para cobrir buracos existentes).

CONTROLE DO TIME

Ícone de Controle do Time

Você pode selecionar o Ícone de Controle da maioria das telas de configurações e acertar seu time para deixá-lo com o potencial máximo. (Opções Adicionais aparecem quando você seleciona CONTROLE DO TIME do Menu de Parada).

NOTA: Tenha certeza que você salvou as alterações antes de avançar. Qualquer mudança no Controle do Time que tenha sido feita no modo Liga ou Copa do Mundo são específicas para aquele torneio e são salvas quando aquele torneio estiver gravado.

TIME DE INÍCIO	Coloque os jogadores que começaram a partida.
SUBSTITUIÇÕES	(Somente no Menu de Parada). Substitua seus jogadores pelos reservas
FORMAÇÃO	Escolha a formação do seu time.

NOTA: Você deve selecionar 11 jogadores, incluindo o goleiro.

ESTRATÉGIA	Após o posicionamento do time inteiro.
AGRESSIVIDADE	Selecione a agressividade de cada jogador do seu time.
BATEDORES	Designe jogadores para bater escanteios, pênaltis, e faltas.
POSICIONAMENTO	Após o posicionamento individual de cada jogador em campo.
ATAQUE	Acerte a tendência de ataque de um jogar individualmente.
MARCAÇÃO	(somente no menu de parada) Passe responsabilidades específicas de marcação.

GRAVANDO E ABRINDO JOGOS

Seguindo um jogo completo, você poderá gravar seu progresso na Liga ou na Copa do Mundo da tela de Resultados e na tela de FIXTURES. Se você sair do modo de jogo sem gravar, você perde todo seu progresso feito durante a seção de jogo.

NOTA: Nunca desligue o Sega Saturn enquanto estiver abrindo ou gravando arquivos.

Ícone de Gravação de Jogo

Selecione o ícone de gravação de jogo para gravar um torneio ou um jogo em progresso. Nomes para o jogo salvo são dados imediatamente.

Ícone de Abertura de Jogo

Selecione o Ícone de Abertura de Jogo para abrir um torneio ou um jogo em progresso.

NOTA: Um jogo gravado têm sua própria base de dados. Cada mudança de time que você fizer dentro de um jogo já gravado não alteram as configurações para um outro jogo.

CRÉDITOS

TIME CLIMAX

PRESIDENTE - CLIMAX Karl Jeffery
PRODUTOR Scott Sanders
PROGRAMADOR LÍDER ZZKJ
PROGRAMADORES SENIORS Damian Stones, Damian Hammond, Tom Pinnock
PROGRAMAÇÃO ADICIONAL Richard Beavan
ARTISTA LÍDER Agust Fridriksson
ARTISTA Mike Oakley
CONVERSÃO DE ÁUDIO Matt Simmonds
TESTADOR George Buggins

TIME DA EA CANADÁ

PRODUTOR EXECUTIVO Bruce McMillan
DIRETOR, PRODUTOR DE DESENVOLVIMENTO Warren Wall
PRODUTOR Marc Aubanel
PRODUTOR ASSISTENTE David McCarthy
DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO Dylan Miklashek
ARQUITETO DE PROGRAMAÇÃO Penny Lee
DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO DE FRANCHISING Gaivan Chang
DIRETOR DE ARTE David Adams
LÍDER DE ARTE DE FRANCHISING Jackie Ritchie
PRODUÇÃO CORE Andy Abramovici, Brent Disbrow, Robert Kaill, Nick Malaperiman, Heidi Newell, M. James Schulte, Kerry Whalen, Nicholas Wlodyka
PROGRAMADORES LÍDERES DO CORE Desmond Fernando, Brian Plank, Andrew Routledge, Ted Sylka
PROGRAMADORES DO CORE Jorge Consuegra, Michael Gordon, Chris Khoo, John Lawrie, Kevin Pickell, Jason Rupert
ARTISTAS DO CORE Terry Chui, Brian Keane, Margaret Livesey, Laura Parr
PROGRAMAÇÃO ADICIONAL Robert Bailey, Wyatt Cheng, Bartosz Kijanka
ARTE ADICIONAL Lasko Konopa, Norie Miura
LÍDER DE ANIMAÇÃO Joe MacDonald
ANIMADOR Cory Slavin
ANIMAÇÃO ADICIONAL David Demorest
ESPECIALISTAS EM ÁUDIO Omar Al-Khafaji, Neil Biggin, Chris Taylor (CT)
SUPERVISOR CG John Rix
ARTISTA CG Craig Hui
LÍDER DE VÍDEO Tom Raycove
ASSISTENTE DE VÍDEO Dwayne Wudrich
ARTE CG ADICIONAL Dimension's Edge
ASSISTENTES DE PRODUÇÃO Iris Benbassat, Jennifer Campbell, Catherine Williamson
ASSISTENTE DE CO-PRODUÇÃO Renton Leversedge
GERENTE DE CAPTURA DE VÍDEO Evan Hirsch
SUPERVISOR DE CAPTAÇÃO DE MOVIMENTO David Coleman
CAPTURA DE MOVIMENTO Daven Coburn, Andrea Donnelly, Jj Gonzales, Demian Gordon, Moses Kaplinsky, Vince Ng, Peter Saumur, Susan Škerl Cote
GERENTE DE FERRAMENTAS 3D Paul Lewis
FERRAMENTAS 3D Bill Craft, Ian Gilliland, Sean Halliday, Frank Henigman, Sal Melluso, Scott Swan
GERENTE DE BIBLIOTECAS Rick Friesen
BIBLIOTECAS Frank Barchard, Andrew Brownsword, Shaun Don, James Fairweather, Tony Lam, Dave Mercier, Curtis Patzer, Patrick Ratto, Gerry Shaw
PRODUTOR DE LOCALIZAÇÃO Louise Read
GERENTE DE LOCALIZAÇÃO EUROPÉIA Dominique Goy
COORDENADOR DE TESTE DE LÍNGUAS Matt Eyre
COORDENADORES DE TRADUÇÃO Bianca Normann, Sandra Picaper, Julio Valladares, Maria Ziino
TALENTO DE VOZ John Motson, Andy Gray, Desmond Lynam
COORDENADOR QA John Santamaria
LÍDER QA Gordon Thornton
LÍDERES ASSISTENTES QA Kyle Seller, Mike McCartney
TESTADORES QA Randy Deluna, Patrick Donaghy, Cristian Isac, Rafael Erana, Ali Mehrassa, Octavio Izaurralde, Fausto Mazutto, Ryan Yewell, David Weller, Mark Peters, Carvy Spindler, Edward Chiu
MASTERIZAÇÃO Cary Chao, Jeff Hutchinson, Peter Petkov

BASE DE DADOS QA Randy Parmar, Bob Purewal
SUPERVISOR TÉCNICO QA Bill Kim
LÍDER DE COMPATIBILIDADE DE HARDWARE Colin Cox
SUPORTE DE COMPATIBILIDADE HARDWARE Paul Breland, Jason Feser, D'arcy Gog, Zech Prinz, Chris Wallace
CONSULTORES TÉCNICOS Sam Iacobellis, Mike Mosher
PRODUTOR DE MARKETING Duncan Magee, Margaret Murray, Paula Singleton
RELAÇÕES PÚBLICAS Kathy Frazier
DOCUMENTAÇÃO Andrea Engstrom
LAYOUT DE DOCUMENTAÇÃO Corinne Mah
PACOTE DE DIREÇÃO DE ARTE Nancy Waisanen
DESENHO DO PACOTE Studio 3
FOTOGRAFIA DO PACOTE ALLSPORT USA/ Brian Bahr, All rights reserved
QUALIDADE DE SEGURANÇA EASM Rico Sablan
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS Caroline Ancessi, Duncan Backus, Joerg Brand, Hong Chin, Min Choi, Marina Crean, Michael de Plater, Kiyomi Hisatsugu, Bettina Klos, Kelly Kooner, Roy Lassiter, Niclas Nordlander, Wayne Paugh, SD Post, Susan Su, Sissel Tangen, Chung Tze Yang, Petrina Wallace, Brian Ward
CONSULTOR DE MÚSICA Jonnie Forster at Tuff Break Sports & Entertainment

CRÉDITOS MUSICAIS

BLUR "Song 2"
Escrita por Damon Albarn, Steven Alexander James, Graham Coxon e David Rowntree
© 1997 EMI Music Publishing Ltd.
Todos os direitos de Publicação para EMI Music Publishing Ltd. Nos EUA e Canadá controlado por EMI Blackwood Music Inc.
Todos os Direitos Reservados. Usado sob Permissão.
Tocado por Blur.
Gravado sob Licença da EMI UK

THE CRYSTAL METHOD "Keep Hope Alive (There is Hope Mix)"
Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland
© 1995 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money Music.
Todos os Direitos Controlados e administrados pela EMI Virgin Songs, Inc.
Todos os Direitos Reservados. Usado sob Permissão.
Tocado por The Crystal Method.
Gravado sob Licença da EMI Virgin Songs, Inc.

"More"
Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland
© 1996 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money Music.
Todos os Direitos Controlados e administrados pela EMI Virgin Songs, Inc.
Todos os Direitos Reservados. Usado sob Permissão.
Tocado por The Crystal Method.
℗ The Crystal Method

"Now Is The Time (Cloud 9 Mix)"
Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland
© 1996 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money Music.
Todos os Direitos Controlados e administrados pela EMI Virgin Songs, Inc.
Todos os Direitos Reservados. Usado sob Permissão.
Tocado por The Crystal Method.
Gravado sob Licença da EMI Virgin Songs, Inc.

"Busy Child"
Escrito por Ken Jordan e Scott Kirkland
© 1997 EMI Virgin Songs, Inc. e Drug Money Music.
Todos os Direitos Controlados e administrados pela EMI Virgin Songs, Inc.
Todos os Direitos Reservados. Usado sob Permissão.
Tocado por The Crystal Method.
Cortesia da Outpost Records
Em união com a Universal Music Special Markets

ELECTRIC SKYCHURCH "Hugga Bear"
Tocado por Electric Skychurch
Escrito por James Lumb
Produzido por James Lumb for Skychurch Family Productions
℗ 1997 Skychurch Family Productions
© 1997 Lumpy Spacetime Music (ASCAP)

Qualquer cópia não autorizada, reprodução, aluguel, ou cabear a informação contida neste Programa é uma violação das leis aplicáveis.

COMO NOS CONTACTAR ONLINE

Internet E-mail: support@ea.com

Inclua seu endereço de e-mail. Todos os e-mails serão respondidos via e-mail.

World Wide Web: Visite nosso site em http://www.ea.com

FTP: Visite nosso site FTP em ftp.ea.com

Anotações

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 90 (noventa) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assitência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assitência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de canexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 – Jardim Três Montanhas
Osasco - SP – CEP 06276-000 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 – Lapa
São Paulo - SP – CEP 05038-000 – Tel. (011) 861-5421